专题分析—数据自助查询

修订历史记录

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **日期** | **作者** | **主要修改内容** |
| 2014-11-11 | Maverick | 定义接口 |
| 2014-11-11 | bryceliu | 数据接口 |
| 2014-11-28 | Maverick | 向页面传输时间 |
| 2014-12-16 | Maverick | 增加通过node\_id找到report\_id的接口 |
| 2014-12-24 | Maverick | 根据在游戏自定义页面递交查询的需求更改接口 |
| 2015-1-5 | Maverick | 添加跨游戏的gpzs\_id |

模板请求

1.数据自助查询页面

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **URL** | tool/selfhelp/index/01 | |
| **模板文件** | ~~topic/selfservice.html~~ tool/selfhelp.html | |
| **输入参数** | | |
| **变量名** | **数据类型** | **描述** |
| param | array | 时间参数数组 |
| >> from | string | 开始时间 |
| >> to | string | 结束时间 |
| **输出参数** | | |
| **变量名** | **数据类型** | **描述** |
|  |  |  |

AJAX请求

1. 获取游戏列表：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| r | common/game/getGameList | | |
| **参数传递方式** | | GET | |
| **输入参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
|  | |  |  |
| **输出参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| data | | array | 游戏列表信息 |
| >>game\_id | | integer | 具体游戏id |
| >> ~~name~~ game\_name | | string | 具体游戏名称 |
|  | |  |  |

1. 获取平台列表：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| r | common/gpzs/getPlatform | | |
| **参数传递方式** | | GET | |
| **输入参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| game\_id | | integer | 游戏id |
|  | |  |  |
| **输出参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| data | | array | 平台信息 |
| >>platform\_id | | integer | 具体平台id |
| >> ~~name~~ gpzs\_name | | string | 具体平台名称 |
| >>zone\_id | | int | 区ID |
| >>server\_id | | int | 服ID |
| >>gpzs\_id | | int | GPZS ID |

1. 获取区服列表：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| r | common/gpzs/getZoneServer | | |
| **参数传递方式** | | GET | |
| **输入参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| game\_id | | integer | 游戏id |
| platform\_id | | integer | 平台id |
|  | |  |  |
| **输出参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| data | | array | 区服信息 |
| >>gpzs\_id | | integer | 具体区服id |
| >> ~~name~~ gpzs\_name | | string | 具体区服名称 |
| >>zone\_id | | int | 区ID |
| >>server\_id | | int | 服ID |
| >>platform\_id | | int | 平台 ID |
|  | |  |  |

1. 获取事件的第一级：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| r | common/report/getStidAll | | |
| **参数传递方式** | | GET | |
| **输入参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| game\_id | | integer | 游戏id |
| ~~gpzs\_id~~ | | ~~integer~~ | ~~游戏区服id~~ |
|  | |  |  |
| **输出参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| data | | array | 第一级数据项 |
| >>stid | | integer | 一条数据对应的stid的值 |
| ~~>>name~~ | | ~~string~~ | ~~stid对应的字段名~~ |

1. 获取事件的第二级：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| R | common/report/getSstidByStid | | |
| **参数传递方式** | | GET | |
| **输入参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| game\_id | | integer | 游戏id |
| ~~gpzs\_id~~ | | ~~integer~~ | ~~游戏区服id~~ |
| Stid | | integer | 事件的stid |
|  | |  |  |
| **输出参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| data | | array | 待操作的数据 |
| ~~>>stid~~ | | ~~integer~~ | ~~一条数据对应的stid的值~~ |
| ~~>>stid\_str~~ | | ~~string~~ | ~~stid对应的字段名~~ |
| >>sstid | | string | sstid |

1. 获取事件的第三级：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| R | common/report/getListByStidAndSstid | | |
| **参数传递方式** | | GET | |
| **输入参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| game\_id | | integer | 游戏id |
| ~~gpzs\_id~~ | | ~~integer~~ | ~~游戏区服id~~ |
| stid | | integer | 事件的stid |
| Sstid | | integer | 事件的sstid |
|  | |  |  |
| **输出参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| data | | array | 待操作的数据 |
| >>~~report\_id~~ r\_id | | integer | ~~一条数据对应的stid的~~值 report\_id |
| >>~~name~~ r\_name | | string | ~~stid对应的字段名~~ report\_name |
| >>is\_multi | | integer | 0表示没有下一级；1表示有下一级 |
| >>type | | string | report result （暂只有report） |

1. 当左树取到叶结点的时候通过node\_id（作为parent\_id）去找到具体的人数信息列表：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| R |  | | |
| **参数传递方式** | | GET | |
| **输入参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| game\_id | | integer | 游戏id |
| node\_id | | integer | 左树的node\_id |
|  | |  |  |
| **输出参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| data | | array | 待操作的数据 |
| >> r\_id | | integer | report\_id |
| >> r\_name | | string | report\_name |
| >>is\_multi | | integer | 0表示没有下一级；1表示有下一级 |
| >> type | | string | report 或 result |

1. 获取一个report事件的第四级：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| R | common/datainfo/getListByRid | | |
| **参数传递方式** | | GET | |
| **输入参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| ~~game\_id~~ | | ~~integer~~ | ~~游戏id~~ |
| ~~gpzs\_id~~ | | ~~integer~~ | ~~游戏区服id~~ |
| ~~Stid~~ | | ~~integer~~ | ~~事件的stid~~ |
| ~~Sstid~~ | | ~~integer~~ | ~~事件的sstid~~ |
| ~~report\_id~~ | | ~~integer~~ | ~~事件的report\_id~~ |
| Type | | string | report result |
| r\_id | | int | report\_id/result\_id |
|  | |  |  |
| **输出参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| Data | | array | 待操作的数据 |
| ~~>> name~~ | | ~~string~~ | ~~第四级字段名~~ |
| >>data\_name | | string | 一个事件对应的data\_name值 |
| >>data\_id | | integer | 一个事件对应的data\_id值 |
| ~~>>op\_type~~ | | ~~integer~~ | ~~一个事件对应的op\_type值~~ |
| ~~>>op\_fields~~ | | ~~string~~ | ~~一个事件对应的op\_fields 值~~ |
| ~~>> range~~ | | ~~string~~ | ~~一个事件对应的range值~~ |
|  | |  |  |

1. 对现有的数据进行集合计算：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| R | tool/selfhelp/add | | |
| **参数传递方式** | | POST | |
| **输入参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| game\_id | | Integer | 游戏id(基准game\_id) |
| operation | | String | 差集：setdiff 交集：intersect 并集：union |
| operands | | Array | 操作对象 |
| >>type | | string | report/result |
| >>r\_id | | int | report\_id/result\_id |
| >>data\_id | | int | data\_id（不传此data\_id时表示r\_id为is\_multi=0） |
| >> game\_id | | integer | 跨游戏的各个游戏的game\_id |
| >> gpzs\_id | | integer | 跨游戏的gpzs\_id |
| >>periods | | array | 时间范围 |
| >>>>from | | string | 计算的起始时间 |
| >>>>to | | string | 计算的结束时间 |
| file\_name | | string | 事务名称 |
| filter\_info | | array | 过滤信息数组，数组内容代表具体过滤后的信息，默认为[1]，代表只计算米米号。具体信息映射关系为：  1: 米米号  2: 首次登陆日期  3: 最后登陆日期  4: 等级  5: 当前是否为VIP  6: 当月付费额  7: 当月付费次数  8: 首次按条付费时间  9: 最后按条付费时间  10: 累计按条付费总额  11: 累计按条付费次数  12: 首次包月时间  13: 最后包月时间  14: 累计包月总额  15: 累计包月次数  16: 游戏币消耗量  17: 游戏币存量  例如[1, 2, 3]，代表计算米米号，首次登陆日期和最后登陆日期 |
| **输出参数** | | | |
| **变量名** | | **数据类型** | **描述** |
| result | | Integer | 0-数据查询成功；1-数据查询失败 |
|  | |  |  |